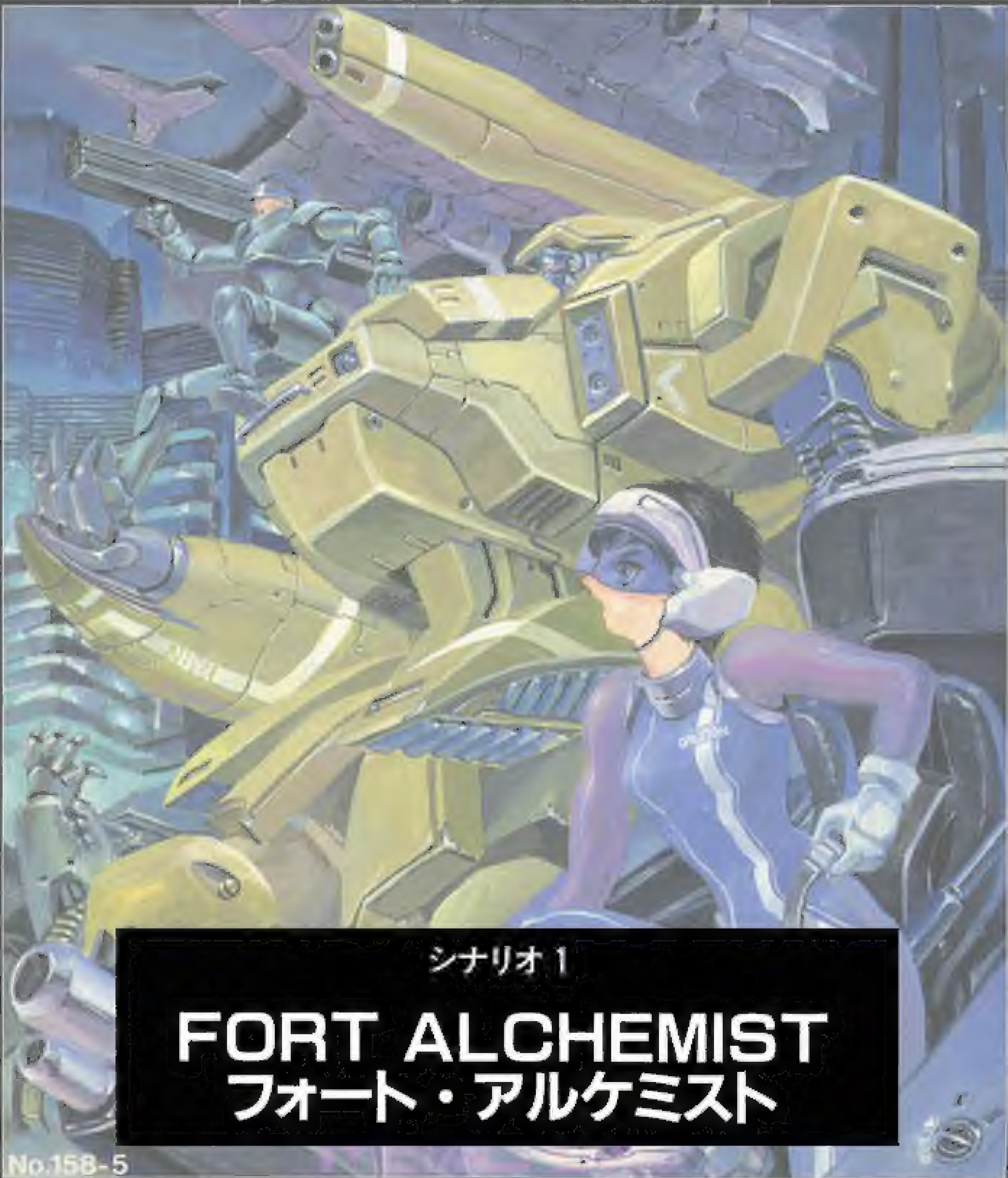
BLOCK★BUSTER

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

ブロックバスター



シナリオ 1

FORT ALCHEMIST
フォート・アルケミスト

No.158-5

シナリオ１

FORT ALCHEMIST
フォート・アルケミスト

TXT : OTOMA YAMAMOTO　ILL : MASAYUKI SHIRAI
MAP DRAWING : TAMOTSU ICHIMURA

はじめに

これは、本セットで登場した新キャラクター、ブロックバスター向けの派手な戦闘中心の簡単なシナリオです。話運びにそれほど気を使わないぶん、GM、プレイヤーともに、コンバットシェル用各種専用ルールなどをマスターするよう心がけましょう。

プレイヤーは何人でもＯＫですが、３－４名でプレイすればベストです。

ストーリーは荒野の真ん中にある小さなタウンとその周辺、そして敵の本拠地などで繰り広げられることになります。メガ＝シティからスタートですが、どこのシティでもかまわないでしょう。

タウンからのSOS

ＰＣたちはメガ＝シティから遠く離れたタウンから助けを求めてやってきた子供たちの願いを聞き入れ、悪党退治に出張することにしました。

話によると、彼らの住むタウン、《ライルオアシス》は最近突如現れた謎のバンデットに脅されているということです。

タウンの人々はそれなりの防衛手段を持っており、いままでもこうした侵略者に打ち勝ってきたのですが、どうも今回はちょっと勝手が違うようです。敵はバンデットとは思えないほど強力な戦力を保有しているようですが、どういうわけか略奪にはやってこず、(敵の言い分によれば紳士的に)タウンそのものの明け渡しを要求してきているとのことです。

ＰＣたちはこの謎に包まれた強力なバンデットを蹴散らすことができるでしょうか。

ＧＭ用情報

謎のバンデット、正確には自動兵器軍団《Ｖ戦闘団（カンプグルッペ）》を操っている敵のリーダーは、実はタウンの地下に存在するはずの特殊なパワープラントを欲しています。略奪にやってこないのはそれが彼にとって意味のない行動だということもありますが、何より騒動によるパワープラントの損壊を恐れているからです。

このプラントは住人にとっては生命線ともいえるものです。住人たちはタウンを明け渡すのでなければ、助っ人を頼んででも侵略者を打ち負かすしかないということです。

Ｖ戦闘団は失われたはずの旧世紀の兵器群で構成されており、搭乗しているのは科学で解明できない原理で動いているからくり人形です。そしてそれらを指揮しているリーダー《ドクターＶ》も謎めいた人物です。

ドクターＶは次元航行機で時代と空間を旅する(！)、身勝手な科学者であり、Ｖ戦闘団は興味の赴くまま旅先で強奪してきた戦闘メカニックで編成しました。

しかし、ドクターの次元航行機はこの世界にきたとき故障してしまったのです。幸いにも修理は完了し、どうしても必要なパワープラントもどうやらライルオアシスの地下に眠っているらしいということもわかりました。彼はなるべくはやく穏便にプラントを奪い、さっさとこの世界から立ち去ろうと思っていたのですが…。

これらの謎について、ＰＣたちは特に解明しなくてもシナリオをクリアできますし、設定を変更してもかまわないでしょう。

ACT-1　タウンからきた子供たち

ＰＣたち、あるいはＰＣの中の数人はしかるべきところでコンバットシェルの点検／整備をしているところです。彼(または彼女)は袖を引っ張られるのに気づきます。

見ると、どこから入り込んだのか、みすぼらしい身なりの少女がおり、思い詰めたようにＰＣを見上げているのです。

「おじさん、強い？　あたいたちの村を救ってくれる？」

少女は８歳くらいで名をメイといい、ＰＣが耳を傾けるなら、目に涙をいっぱいためて、彼女の住んでいたタウンの状況などを必死で説明します。

メイのいたタウン《ライルオアシス》は平和な隠れ里でしたが、突如現れたバンデットに脅されています。バンデットは強力な戦車などを保有しており、タウンの人たちだけではとても防ぎきれそうにもありません。バンデットはタウンを明け渡すよう通達してきましたが、タウンを追い出された人たちをまともに受け入れてくれる所など地球上に存在しません。

人々はたとえかなわないまでも、命を賭けて戦う覚悟を決めました。しかしあまりに絶望的な戦いなので、子供たちだけでもメガ＝シティに向けて脱出させることにしたのです。

メイのグループの10人の子供たちは何とかメガ＝シティにたどり着きました。しかしやはり生まれ育ったタウンをあきらめきれません。彼らは相談したすえ、この大都会でタウンを救ってくれそうな勇者を探すことにしたのです。

メイはまだ幼いので、これ以上のことは知りません。ＰＣたちがもう少し詳しい情報を知りたがったなら、彼女は一緒にきた仲間が隠れ住んでいるダウンタウンの空き家に案内してくれます。

子供たちのリーダー、ジャックはＰＣたちへの期待で興奮しながら、知るかぎりの情報を話すでしょう。



・ライルオアシスはこのシティから170kmほど離れた盆地にあります。車なら1日で着くでしょう。人口は500人くらいです。

・バンデットは《V戦闘団》と名乗り、凶悪そうな戦車、装甲車など(総数は4両ほど)で構成されています。リーダーは《ドクターV》と名乗る不気味な人物です。

・バンデットはまだ直接的な手段には訴えていないものの、タウンの明け渡しを要求してきています。向こう10日間の期限(今日から7日前のこと)を切ってきており、逆らえば総攻撃をかけるとのことです。

・タウンには頑丈な塀が張り巡らされており、いくつか武器もあって、住人はこれまでは他のバンデットの襲撃に耐えてきましたが、戦車が相手ではとても歯が立ちそうにありません。塀も簡単に破られるでしょう。

この依頼は子供たちの独断なので報酬はまったく約束できないし、期待もできません。PCが渋るならライルオアシスに何か金目の物が眠っているとか、美人ばかりが住んでいることにしてもいいでしょう。

バンデットの切ってきた期限まであまり日にちもありません。状況がわかったなら装備を整えてさっそく出発しましょう。

子供たちは徒歩でメガ＝シティまでやってきたので、PCたちが大型トレーラーでも保有しているのでないかぎり、彼ら全員をまたタウンに連れて行くことは困難でしょう。とりあえず、ジャックとメイ、またはそのどちらかを道案内として伴わせるようにしてください。

なお、今回のシナリオに関係した事項の情報について、ネットワークはまったくあてにできません。タウンに関することはもちろん、ドクターVとV戦闘団などについてもまったく知られていないバンデットです。賞金は期待できないでしょう。

あるいは以下のようなプロットでPCたちを冒険に誘ってもよいでしょう。

① ・・・・PCたちは何らかの理由で荒野を横断中であり、そこで遭難した子供たちの一行を発見します。彼らは荒野を旅してメガ＝シティに行く途中だったのです。子供たちはPCたちが戦闘のプロだと知ると、何とかタウンを救ってほしいと持ちかけてくるのです。こうした旅の途中に立ち寄るというパターンなら、気分的にも楽かも知れません。

② ・・・・PCたちは荒野を横断中、メカの故障や急病など何らかのトラブルに見舞われます。幸い、近くにあったタウンに立ち寄ることができ、そこで親切な住人たちに救われるのです。しかし、住人たちの表情は暗く、理由を聞いてみれば、強力なバンデットがタウンを狙っているとのこと。助けてもらった恩返しということであれば、PCたちの意気込みもまた違ったものとなるでしょう。

メイ

8歳。黒髪で瞳も黒。泣き虫ですが、危険なダウンタウンを必死の思いでPCたちのような戦士を探して歩きました。彼女をタウンに連れ帰ったならシナリオ後半でドクターVが人質に使うということにしてもよいでしょう。基本的にシナリオには深く絡んできません。

ジャック

13歳。茶色の髪と緑の瞳。子供たちのリーダーでしっかり者です。戦闘のプロフェッショナルであるPCたちを当初から憧れの目で見ています。少年の夢を壊さないためにも、今回の冒険はかっこよく決めたいところでしょう。

ACT-2　ライルオアシスの攻防

ライルオアシスまではこれといったイベントは特に発生しません。

荒野をしばらく走って、小高い丘を越えれば、広がった盆地のまん中に塀で囲まれたタウンを発見できるでしょう。タウンの外側周辺には、わずかながらバイクなどメカの残骸が散らばっています。タウンの人々に撃退されたバンデットの持ち物だったものでしょう。特に役に立つような物は発見できません。

PCたちはタウンの人たちに迎え入れられます。

しかし、彼らの全員が諸手を挙げて歓迎してくれるわけではないようです。PCたちをうさんくさいよそ者であると考える者もいるし、いざ戦闘になれば尻尾を巻いて逃げ出すのではないかと考えている者もいるのです。とは言ってもこれだけの危機的状況ですから、ほとんどの人々にとって、PCたちは心強い味方と映っています。それなりの歓待は受けるでしょう。

タウンの防衛の指導者はジーナといい、PCたちに好意的です。彼女は簡素ながらも宴の席を設け、PCたちの質疑に応答したり、共に善後策を検討するでしょう。バンデットの襲来まであまり時間がありません。素早く計画を立てたり、行動したほうがよいでしょう。

ジーナ・オブライエン

29歳。淡いブラウンのショートヘアで、情熱的な緑の瞳です。小麦色の肌に鍛え抜かれた肉体をもつ、野生的な感じの女性。普段はいつも明

るく、戦闘となれば陣頭に立って勇ましく戦うというまさにリーダーにぴったりのキャラクターでしょう。PCの誰かと恋に落ちるということもあるかも知れません。チャームポイントはお気に入りのバンダナです。

能力値

STR 16 REF 15 DEX 12 INT 13 EDU 7
PER 18 SYM 14 WIL 18 SUV C HP 12

サイバー状況：なし

主な取得スキル：大型メカニクス 50%、地上車全般 60%、サバイバル 180%、応急手当 100%、戦術・戦闘指揮 120%、ストーキング 60%、小火器 100%、重火器 70%、投擲 50%、素手戦闘 70%、ナイフコンバット 50%、格闘回避 70%、プロパガンダ 80%

主な装備：7.62㎜バトル、.45CalSMG、手榴弾、コンバットナイフ、ファイバーシャツ、防弾ジャケット、防弾バンダナ(頭部：A20／20%)

ライルオアシスについて

このタウンは歴史の古い町で、バベル期のころに建設されました。もとは《ライル》なる名称の政府の研究施設、またはエネルギー施設だったようですが、最初の住人となる難民がここにやってきたとき、その資料はことごとく破棄されていました。したがってどんな施設だったのか正確なところは不明とのことです。

地上施設は大部分が破壊されていたのですが、地下にある発電システム／水質清浄装置など人間が生活するのに必要なプラントは生きており、移住者たちはそれに頼って集落を形成していったようです。



ちなみに地下のプラントは規模としてはそれほど大きくないようですが、不思議にも各所に厳重な施錠がしてあり、誰も中心部まで行ったことはないということです。別に危険な所ではないので本気で探検しようと思えば中心部まで行けるはずですが、施設が故障したことはないのでその必要がなかったということでしょう。それに興味本位でプラントを探索して、どこかを壊してしまったら大変です。ここの住人にとってプラントは生命線であり、心情的には神のような存在ですから、あまり手を触れたがらなかったのかも知れません。

最盛期には1000人からの人が生活しており、増えた人口を賄うために補助用の発電施設もいくつか建設されたとのことです(現在は人口が減っているのでこの補助発電施設だけで十分生活ができるようです)。メガ＝シティが出来始めたころに大部分の者はタウンを捨てて出ていきました。

タウンの防衛システムについて

タウンのまわりは約2.5mほどの高さでぐるりとコンクリート＋岩の砦が築かれています。小型の城砦都市といった感じです。防衛用の主力兵器としては90㎜モータランチャー×5、150㎜モーターランチャー×1、7.62㎜LMGと火炎放射器が2基ずつ、以上の兵器が砦の各所に備え付けられています。そのほかライフルなどの小火器や手榴弾などがあります。

戦闘となれば、200人くらいが戦えますが、タウンの保有する全部の兵器の操作は80人もいれば事足ります。全員に行き渡るだけの武器はないということです。

バンデット程度の略奪者に対してなら十分な守りと言えるでしょう。砦こそが防衛の要で、これが破られないかぎりライルオアシスは安泰です。

しかし、はっきり言って、小火器を受けつけない戦車などが1両でもやってくれば、あっというまです。戦車は搭載兵器や体当りで砦を破壊し、外からの攻撃を容易にするでしょうし、タウンの中で暴れ回るでしょう。何としても砦を破られる前に戦車を食い止める必要があるのです。このあたりの作戦をうまく考えることが重要です。

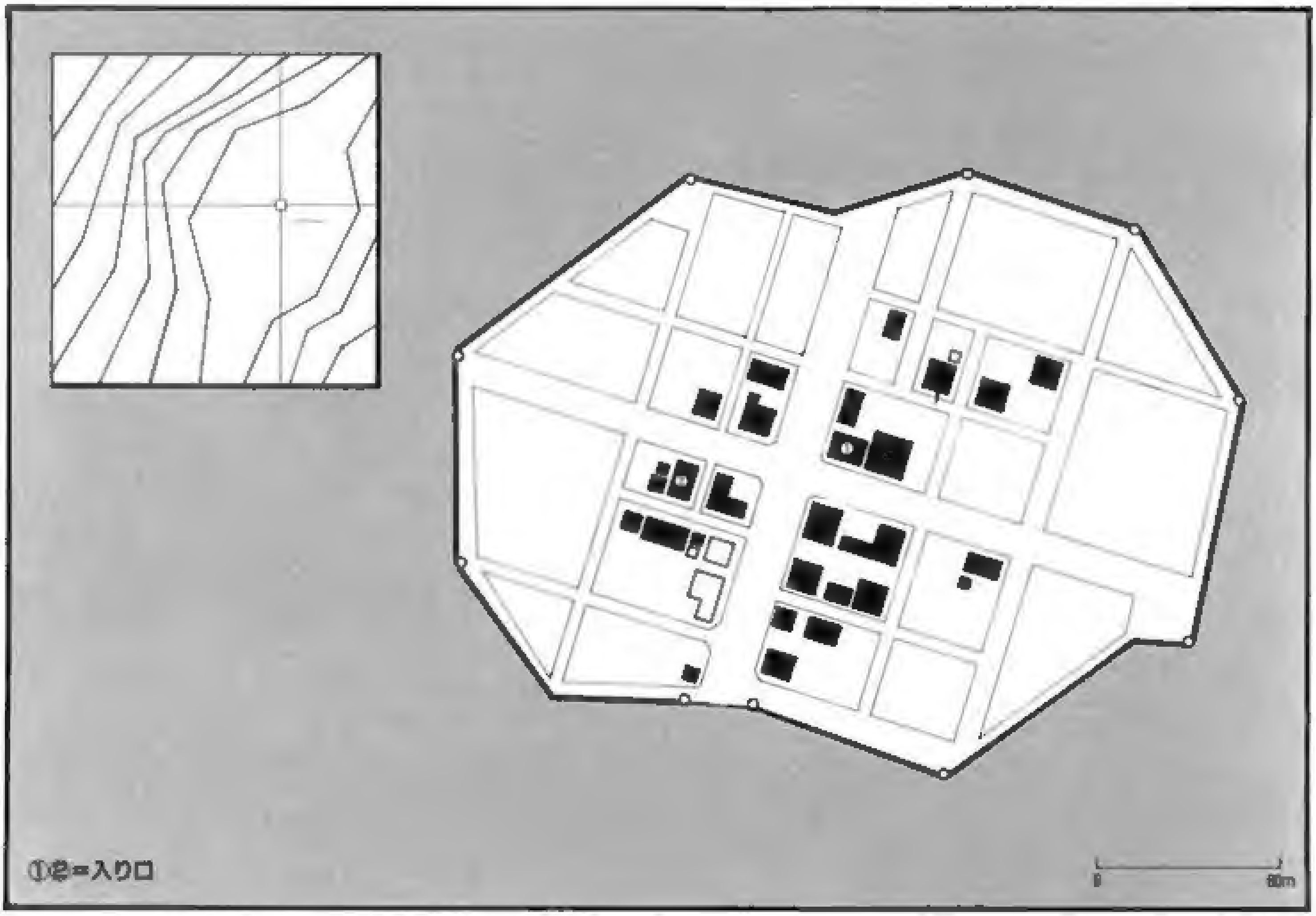
タウンには弾薬はそんなにたくさんはありませんが、少なくとも食糧などは長期戦に耐えられるだけあります(今回は長期戦は考えられませんが)。

砦の防御力について、敵は砲撃と体当りでこれをうち破ろうとするでしょう。砲撃の場合、その防御力は"HP6"として見て、一撃で6以上のダメージを受けたときに一部が崩れたものとします。体当りを受けたときの硬度は"装甲車"程度です。これらのデータは単なる目安とし、GMは雰囲気や進行に応じて自由に砦を破壊するようにしてください。砦が攻撃を受けたとき、備え付けの兵器も破壊されたかどうか、何人の死傷者が出たかなどのチェックはGMに一任します。

地下パワープラントについての噂

これはタウンに伝わる昔話というか噂のようなものです。あまりあてになるものではないし、この話を聞いたからといって今の状況がどうなるというものでもありません。PCは特に知らなくてもかまいませんが、チャンスがあれば住人の誰かに語らせるのがよいでしょう。

…タウンの基になったライルという研究施設は何かはわからないが、極秘の研究をしていたのではないだろうか。地上施設や資料は基地を放棄する際に人為的に破壊されたふしがある。ちなみに軍の秘密基地であったような形跡はまったくない。何より不思議なのは地下のパワープラントが何の補填も保守点検もなしにずっといままで動いているということである。よほど完璧な自動保守システムがあるのか、もしくはプラン



ト自体に秘密があるのかも知れない。

PCたちが興味本位で地下パワープラントを見に行くことは住人が許しません。ちゃんとした理由があれば了解を得られるかも知れませんが、敵の襲来まであまり時間がないことを忘れないように。

V戦闘団の様子と戦力

V戦闘団は過日突然現れました。その戦力は住人をおびえさせるに十分だったのです。そのときは、見たこともない古めかしい重戦車が3両、大型の装甲車が1両といった構成でした(このタウンには戦闘メカニックの専門知識を持つ者はいなかったので、搭載兵装や戦車の形式まではわかりません)。

軍団は町の手前で止まり、ひときわ大きな戦車のキューポラから、リーダーと思われる、学者風でマントを羽織った初老の男が顔をのぞかせました。彼は“錬金術師・ドクターV”と名乗り、住人全員のタウン立ち退きを命令してきたということです。

「……いっさいの交渉には応じない。しかし、私としても戦闘などという下卑な行動で無駄なエネルギーを消耗したくないのだ。向こう10日間の猶予を与える。それまでに立ち退きがなされていなければ、わがV戦闘団が君たち全員を殲滅するだろう」

少なくとも、このタウンに住みたいという感じではなかったようです。彼らが何を目当てにライルオアシスにやってきたのかは計り知ることはできませんし、恐らく交渉も難しいでしょう。

バンデットは脅しのつもりで、戦車の主砲弾を街の隣に1発撃ち込んで去っていきました。撃たれた場所は大きく崩れています。PCの誰かが〈搭載火器〉SR½に成功すれば、これが155mmキャノンで撃たれた跡であると断定できます。

V戦闘団の本拠地

彼らがどこからやって来るのか、タウンの住人たちは誰も知りません。いままではそれを知ったからといって、どうしようもなかったからです(逆に攻撃をかけるだけの戦力はなかったのです)。

ただ、PCたちがそれに注目したなら、ジーナはヒントのような情報を提供してくれるでしょう。

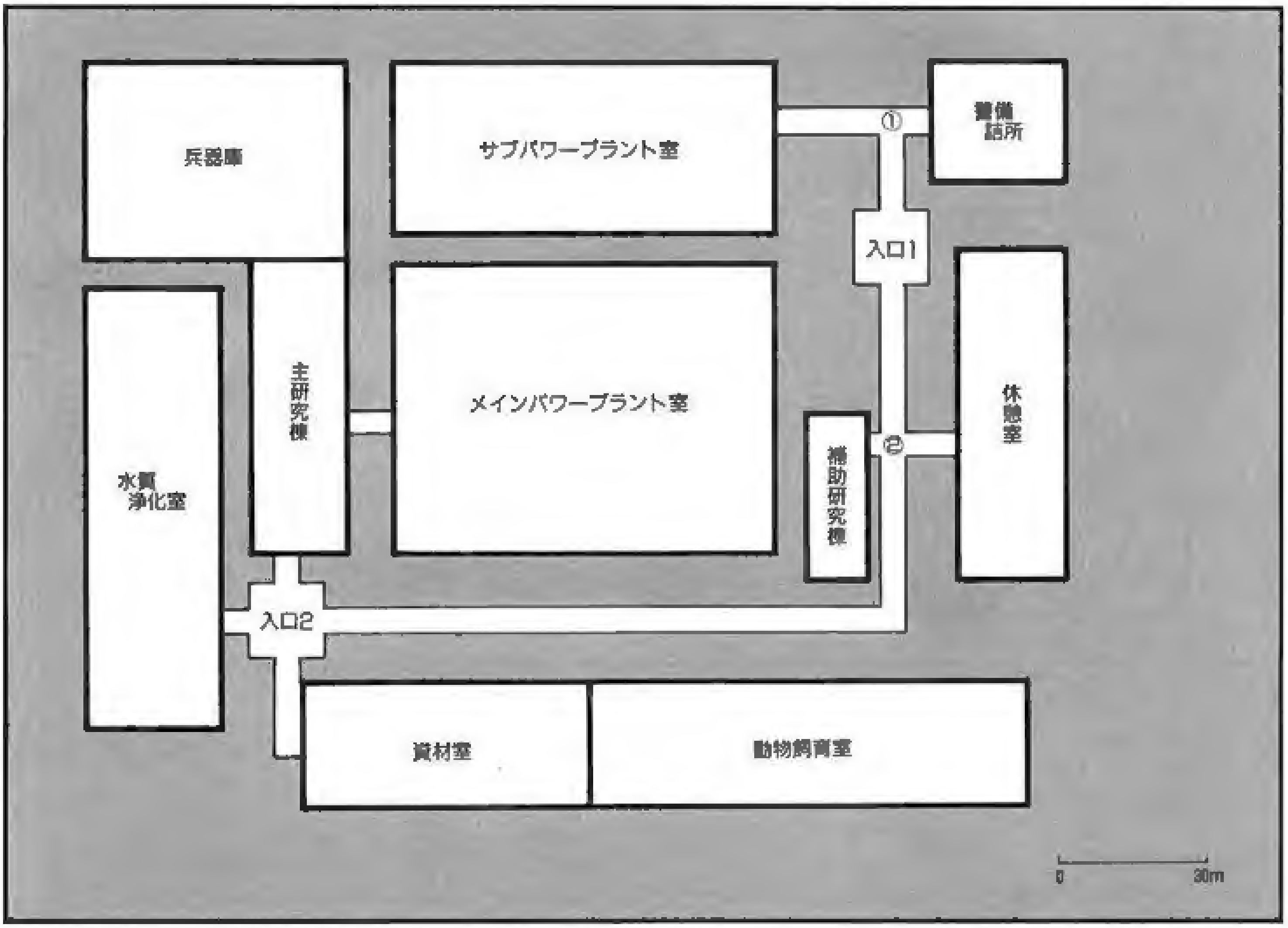
「この盆地を越えてさらに120kmほど行くと、軍のものだったと思われる小さな補給基地があるわ。奴らはあそこに隠れているのかも知れない」

確かにV戦闘団はそこに隠れています。急襲をかけるのも可能ですが、その場合は以後のプロットを少々変更しなくてはなりません。

補給基地には2両ほどのメカがおり、応戦してきます。これらを首尾よく倒したところまではよかったのですが、実は敵の本隊はすでにライルオアシスに向かっていたのです(気まぐれなドクターVは期限まで待ちきれなくなって、予定より早くタウン攻撃に入ったのです)。PCたちはタウンからの通信でそれを知り、急いで戻らなくてはならなくなります。しかし、敵の総合戦力は減少したはずなので、まったく無駄だったというわけではありません。

作戦

さて、バンデットを迎え撃つ作戦を立てなくてはなりません。といっても、PCたちが十分な戦力を保有しているとか、自信満々であるなら



その必要もないかも知れません。敵がやってきたら撃退すればいいのです。

戦車は確かに強力な兵器ですが、コンバットシェルで立ち向かうなら十分な戦果を期待できるはずなので、作戦といっても以下の点に注意するくらいでしょう。

・ＰＣたちはタウンからそう遠くないところで敵を待ち受けるのがベスト。

・砦の戦力はほとんどあてにならないが、支援として使えるような作戦を立てる。

楽観視してはいけませんが、悲観的に考えても仕方ありません。コンバットシェルを使う以上、その戦術も限られてくるのです。もちろん、このケースではコンバットシェルはもっとも効果的な兵器となるはずですが。

ＰＣたちの行動

バンデットは約束の日のAM10:00にやってくるはずです。それまでＰＣたちに時間的余裕があればタウンのあちこちを、地下パワープラント以外ならどこにでも立ち入ることができ（別に秘密などはありません）、大部分の住人は好意的に接してくれます。必要なら防衛戦にあたっての提案も喜んで聞くでしょう。

戦闘

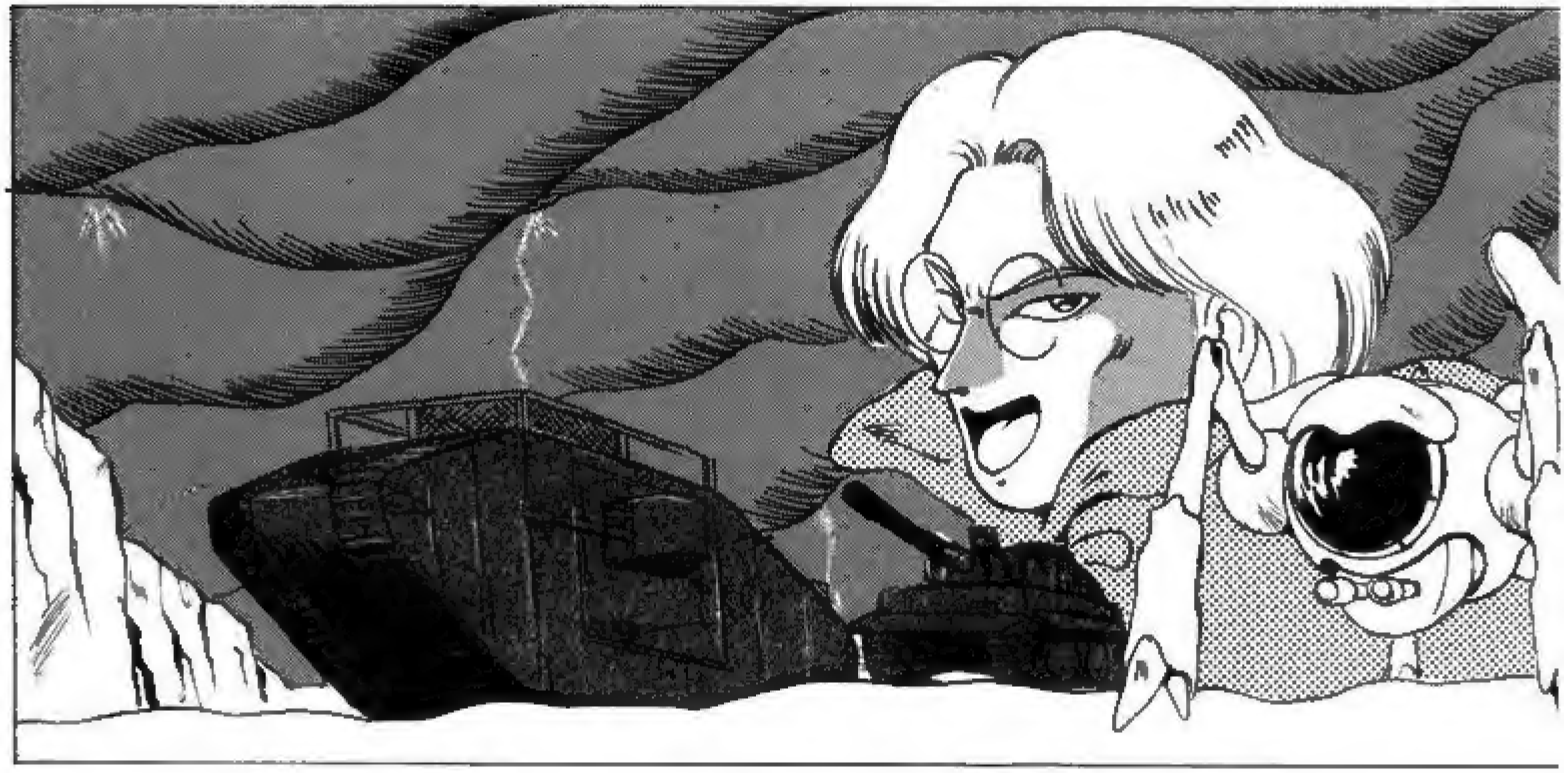
ついに約束の日がやってきました。Ｖ戦闘団は砂煙をあげてライルオアシスにやってきます。ＰＣたちが応戦しないのであれば、敵は散開してタウンへ攻撃を始めます。

Ｖ戦闘団が繰り出してきた戦力は、どういうわけかメカマニアや戦史研究家でなければわからないほどクラシックな兵器ばかりです（プレイヤーには「見たこともないモデルばかりだ」と言っておきましょう）。各メカニックについて、《大型メカニクス》のＳＲ½、またはＥＤＵのＡＲ25に成功すれば個々のプロフィール（名称やどのくらい昔のものか、その戦力など）を思い出せるでしょう。それができなければ、計り知れない戦闘力を秘めた不気味な新型メカニックとして映るかも知れません。

ドクターＶは戦術や戦略については素人だし、各メカニックを操作しているのは異世界のアンドロイド（？）で、ものを考える能力はありません。基本的にはどのメカもパワーに任せて砲撃しながら、一直線に突っ込んでくるだけです。

ＧＭはバンデットのメカを全滅させないように、少なくともプラスマンドリルと１－３機の敵コンバットシェルだけはタウンの中まで侵入させることにしてください。

ドクターＶの乗るプラスマンドリルはタウン中央の地下パワープラント入口に一直線に向かいます。タウンの兵士やＰＣたちに邪魔されてそれが不可能そうなら、彼は逃げ遅れたメイ（またはジャック）を捕らえて



人質にし、じりじりと入口に向かいます。
　ＰＣたちはすぐドクターＶを追いかけなくてはなりません。地上にまだＶ戦闘団のメカニックが残っていたらそれも始末しなければならないでしょう。

ドクターＶ
　グレーの髪の学者風の男。彼については謎に包まれており、ストーリーが完結しても誰もその正体について説明ができないでしょう。いちおうデータは記しておきますが、彼がＰＣたちと直接対決することはないものとしてください。
能力値
ＳＴＲ　７　ＲＥＦ　８　ＤＥＸ　15　ＩＮＴ　18　ＥＤＵ　18
ＰＥＲ　５　ＳＹＭ　10　ＷＩＬ　12　ＳＵＶ　Ｄ　ＨＰ　４
　サイバー状況：なし
　主な取得スキル：大型メカニクス　220％、精密メカニクス　80％、素材工学　80％、薬学　60％、化学　120％、万能　地上車全般　30％、小火器　20％、重火器　60％、搭載火器　80％、プロパガンダ　120％
　主な装備：デリンジャー、防弾マント（頭部以外全身：Ａ10／80％）

Ｖ戦闘団の各メカニックデータ
　ドクターＶはいままでさまざまな時代をさまよい、興味の湧いた戦闘メカを強奪し、それにほんのわずかの改良を加えたりしてＶ戦闘団を形成しました。
　基本的に歩兵はいません。乗っていたメカニックが破壊されて生き残った兵士は、携帯武器を使って、自身が破壊されるまで戦闘を続行します。

〈Pz.kpfwVI　ティーガーⅠ〉
　ナチス・ドイツによって第２次世界大戦で使用された重戦車。その時代の戦車としては最高峰の火力と装甲を誇っていました。
タイプ　　　　：Ｔ
ＲＥＦ／ＭＶ　：１／35
ＡＣＬ／ＢＲＫ：５／30
ＨＰ／ＤＣ　　：40／30
乗員　　　　　：５
装甲
　（前側面）　　：（Ａ100／80％）ステンレス系アーマー
　（後面）　　　：（Ａ50／50％）ステンレス系アーマー
　（上面）　　　：（Ａ50／50％）ステンレス系アーマー
エンジンＣＰ　：５
ドライブＣＰ　：９
搭載兵装　　　：88㎜砲（火力のみ70とし、155㎜キャノンのデータで見る）、7.62㎜ＬＭＧ×２
細部命中表　　：
　１～８　本体
　　９　　エンジンまたは
　　　　　ドライブ（１発で移動不能）
　　０　　兵装・貨物・乗員

〈Ｍ－11　ブロックIII〉
　21世紀初頭における旧アメリカ合衆国のＭＢＴ。劣化ウランアーマー（データはアストロナイトのものを使用）を採用した強力無比な戦車として恐れられました。
タイプ　　　　：Ｔ
ＲＥＦ／ＭＶ　：４／90
ＡＣＬ／ＢＲＫ：40／50
ＨＰ／ＤＣ　　：50／60
乗員　　　　　：４
装甲
　（前側面）　　：（Ａ170／90％）劣化ウランアーマー
　（後面）　　　：（Ａ100／80％）劣化ウランアーマー
　（上面）　　　：（Ａ100／80％）劣化ウランアーマー
エンジンＣＰ　：15
ドライブＣＰ　：10



搭載兵装　　　：155mmキャノン(光学サイト、IRビジョンつき)7.62mmLMG×2、CSD×8、ALPD×8
細部命中表　　：
　1～8　本体
　　9　　エンジンまたは
　　　　ドライブ(1発で移動不能)
　　0　　兵装・乗員

〈Mark I〉

旧イギリスにおいて制作された世界最古の戦車です。車体両側面に非力な砲を一門ずつ搭載しています。実際にはこの戦車は旧式すぎ、見かけ倒しです。

タイプ　　　：T
REF／MV　：1／3
ACL／BRK：1／3
HP／DC　　：20／40
乗員　　　　：8
装甲
　(前側面)　　：(A30／90%)ステンレス系アーマー
　(後面)　　　：(A0／0%)なし
　(上面)　　　：(A10／60%)ステンレス系アーマー
エンジンCP　：3
ドライブCP　：6
搭載兵装　　　：57mm砲(火力のみ40とし、155mmキャノンのデータで見る)×2、ゴリアテ
細部命中表　　：
　1～8　本体
　　9　　エンジンまたは
　　　　ドライブ(1発で移動不能)
　　0　　兵装・乗員

〈ゴリアテ〉

ゴリアテは第2次世界大戦中に旧ドイツで考案された自走爆弾で、有線リモコンで操作されます。砦を破壊するのに十分な量の爆弾が内蔵されており、〈Mark 1〉の搭乗員が操作します。攻撃を受ければその場で自爆するでしょう。

タイプ　　　：M
REF／MV　：1／10
ACL／BRK：10／10
HP／DC　　：1／0
乗員　　　　：0
装甲　　　　：なし
搭載兵装　　　：爆弾(火力200)
細部命中表　　：すべて本体

〈BMP-1〉

20世紀の昔、旧ソビエト連邦で制作／運用された先駆的歩兵戦闘車です。砲塔部にむきだしの形でATMが搭載されています。

タイプ　　　：T
REF／MV　：5／60
ACL／BRK：20／20
HP／DC　　：35／40
乗員　　　　：3＋8(歩兵は乗っていません)
装甲
　(前側面)　　：(A90／70%)ハイ＝チョバム系アーマー
　(後面)　　　：(A70／50%)ハイ＝チョバム系アーマー
　(上面)　　　：(A70／50%)ハイ＝チョバム系アーマー
エンジンCP　：4
ドライブCP　：7
搭載兵装　　　：73mm滑腔砲(火力のみ80とし、105mmキャノンのデータで見る)、7.62mmLMG、ATM(性能は低い＝距離修正値は半分となる)×1
細部命中表　　：
　1～7　本体

8　エンジンまたは
　　ドライブ（1発で移動不能）
9　兵装
0　乗員

〈F80　ヌードルヘッド〉×3
古いタイプのコンバットシェルです。データは〈19型甲兵〉に準じます。ザックはロケットブースターですが、パイロットが熟練していないので直線飛行しかできません。装甲はA50、搭載兵装は5.56mmガンポッド、クラッシャーナイフ、手持ち武器は1機がバーストATライフル、1機がジャイアントショットガン、1機がソリッドシューター。

〈V-243　プラスマンドリル〉
ドクターVが制作したと思われる探検メカ。小型のインセクターというか大型のアクトボットといったシルエットの多脚メカニックですが、戦闘にも使用できる器用なマニピューレーターが1セット装備されています。搭載兵装はドクターが旅先で拾ったものが搭載されています。主動力はスチームエンジンらしく（！）、煙をもうもうと上げながら動きます。そして実はこのメカ自体が次元航行機であり、それの作動には専用のパワープラントを必要とします。

タイプ　　：M
REF／MV：25／20
ACL／BRK：20／20
HP／DC　：10／10
乗員　　　：1
装甲
（全面一体）　：（A120／70%）チタン系アーマー
エンジンCP　：2
ドライブCP　：5
搭載兵装　　：60mmビームキャノン、12.7mmHMG、ATM×4、IMP-4、地雷投射器（ナパーム地雷装備）、Xレイスクランブラー
細部命中表　：
1～6　本体
7　エンジン
8　ドライブ（3発で移動不能）
9　兵装
0　乗員または次元航行システム

〈V戦闘団の兵士〉
ドクターV以外の戦闘員はすべて彼の命令に従うだけのアンドロイドです。それも理解不可能なテクノロジーで作動するものです。マネキンのような材質で、中にはサイバーパーツのような部品やいろいろな色の薬品が詰まっているようですが、その残骸からはとてもその仕組みを解明することはできません。もし捕獲されると自壊するようになっています。
彼らはダメージを受けても心理チェックをする必要はありません。
V戦闘団のメカにはこのアンドロイドが乗っていますが、すべてのスキルは20%として扱います。搭載されている兵器の中にはとてもまともには命中させられないものもありますが、大きい固定目標（砦や建物など）になら、チェックなしで命中させられるでしょう。
能力値：
REF　12　SUV／HP　A／20
WILなし　（格闘の）攻撃力　+10
防具：なし
装備：.45Cal カートレス、コンバットナイフなど

〈ライルオアシスの民兵〉
彼らはもともと戦闘が得意ではありません。わずかな訓練を受けた住人が武器をとっただけです。データは平均値ですが、とび抜けて優秀な者はジーナ以外にはいないようです。
能力値：
REF　9　SUV／HP　D／6
WIL－1　（格闘の）攻撃力　±0
防具：ファイバーシャツなど
装備：.22Cal カートレスまたは5.56mmオートライフル、手榴弾、ナイフなど
戦闘に関連する取得スキル：小火器　30%、重火器　20%、素手戦闘30%、ナイフコンバット　10%、格闘回避　30%など

ACT-3　パワープラントの秘密

PCたちはドクターVを追って、パワープラント内に侵入します。この状態ではタウンの住人も誰も止めませんし、ジーナもPCたちについてくるでしょう。GMは以後のプレイを、見取図を見ながら進めてください。PCたちもジーナもプラント内部については何の情報も持っていません（ドクターV側も同じです）が、基地内の通路の分岐点の壁にはこの先に何の部屋があるか書いてあります（全体の表示図やはるか遠くの部屋の解説はありません）。だから、PCたちはある程度正確に敵を追い続けることができるでしょう。
この施設内での戦闘は、PCたちにとって神経を使うものになるはずです。最終的には、PCたちの判断／価値観次第ですが、少なくともジーナや他のタウン住人はなるべく施設を破壊せずに敵を撃退してくれることを願っています。射撃兵器や爆発物をなるべく使わず、格闘兵器などで敵を倒すよう心がければベターでしょう（GMはPCたちにわざわざ制限を課すべきではありません）。
狭い場所での戦闘にはメカは本来は向いていません。しかし、敵の戦力を考えれば、（メカの中でもインドア・コンバットに対応できる）コンバットシェルによってしかこの任務を果たすことはできないでしょう。

地下パワープラントの通路／各部屋について

ドクターVは「入口2」から施設内に侵入します。この部屋はそのものが大型エレベーターになっており、ドクターVまたはPCのパーティ全員をいっぺんに地下に運ぶことができます。しかし、先行したドクターのグループはPCたちが追ってこれないよう、即座にこれを破壊してしまいます。もうこのエレベーターは使えません。
ジーナ（またはタウン住人の誰か）はもう1か所ある「入口1」へPCたちを案内してくれるでしょう。PCたちは入口1からスタートですが、必然的にドクターにかなりの遅れを取ることになるはずです。
施設内のすべての場所は薄暗い照明がともっており、不気味な雰囲気です。通路のあらゆる曲がり角には丈夫な隔壁があったようですが、数分前にドクターがすべての隔壁を開放しました。隔壁のある場所にはそれぞれ操作パネルがあります。PCの誰かが〈エレクトロニクス〉SR2に成功すれば、このパネルを破壊すれば、その場所の隔壁が永久に開放状態になるということに気づきます。これを知っておけばずいぶん有利でしょう。
通路はコンバットシェルが2機並んで歩行するだけの幅がありますが、戦闘を考えるなら、1列に並んで通路を進むべきかも知れません。もちろん高速で走行したり飛行したりといったことは無理でしょう（壁に激突覚悟でそれを実行するのはかまいません。壁の厚さは“バギー”程度で



す)。

通路や部屋の壁は、図にあるとおりの“機材が詰まっている場所”を除けば、コンバットシェルの体当りなどで、突き破ることも可能です。しかしこれは最終手段としておきましょう。ジーナが同行していれば、どんな状況であっても壁の破壊には反対します。

通路①:ここの壁に「**サブパワープラント室←　→警備詰所**」という表示があります。警備詰所の方から、なにやら物音がします。

サブパワープラント室:大型の化学反応式バッテリーが据え付けてありますが、発電液は劣化しており、停止してずいぶんの年月が経っているようです。ドクターVがメインパワープラントの電源をカットすれば施設内のすべての照明は消えることでしょう。この部屋には何も役に立つものはありません。

警備詰所:テーブルとイス、戸棚やロッカーなどがあります。テーブルの下にはどこから入り込んだのか、大型犬ほどの大きさのミュータントネズミが1匹おり、ドアを開けると飛びかかってきます。

ネズミを倒せば、部屋の探索も可能です。ロッカーの中には、旧時代物ですが.357マグナムが4丁、ケースレスでない5.56㎜オートライフルが2丁あります。それらの予備弾も5ケースずつありますが、現代のものとは全然規格が違うので注意してください。

《ジャイアントラット》
ＭＶ　５　ＲＥＦ　30　ＳＵＶ／ＨＰ　Ｃ／12
ＷＩＬ修正値:－３
攻撃力　＋20、命中率　70%
防具:Ａ30／90%

通路②:壁には「**補助研究棟←　→休憩室**」という表示があります。物音はまったくしません。

補助研究棟:部屋の機材はめちゃめちゃに破壊されてしまっており、何の研究をしていたのかまったくわかりません。ただ、ＥＤＵのＡＲ20に成功した者は、恐らく物理学関係の研究だろうと判断できます。また、ＰＥＲのＡＲ15に成功すれば、部屋の隅に書類の燃え残りを発見できるでしょう。紙に書かれた書類の表紙で、《マクスウェル・ユニットに関する実用実験報告　2033年　6月期》と読み取ることができます。ほかには手がかりになるものはありません。また、ここの壁はメインパワープラント室に接しています。ＰＣがそれに気づけば、事件は以外に早く解決できるでしょう。

休憩室:この部屋は真っ暗です。ＰＣたちの誰かが部屋の中央までくると、奥からドクターVの手下のコンバットシェルが1機攻撃をしてきます。この敵は逃走してもどこまでも追いかけてきます。休憩室の床は椅子や机の残骸で相当に荒されているので、場所を変えて戦うのもいいかも知れません。部屋の中には手がかりになるものはまったくありません。

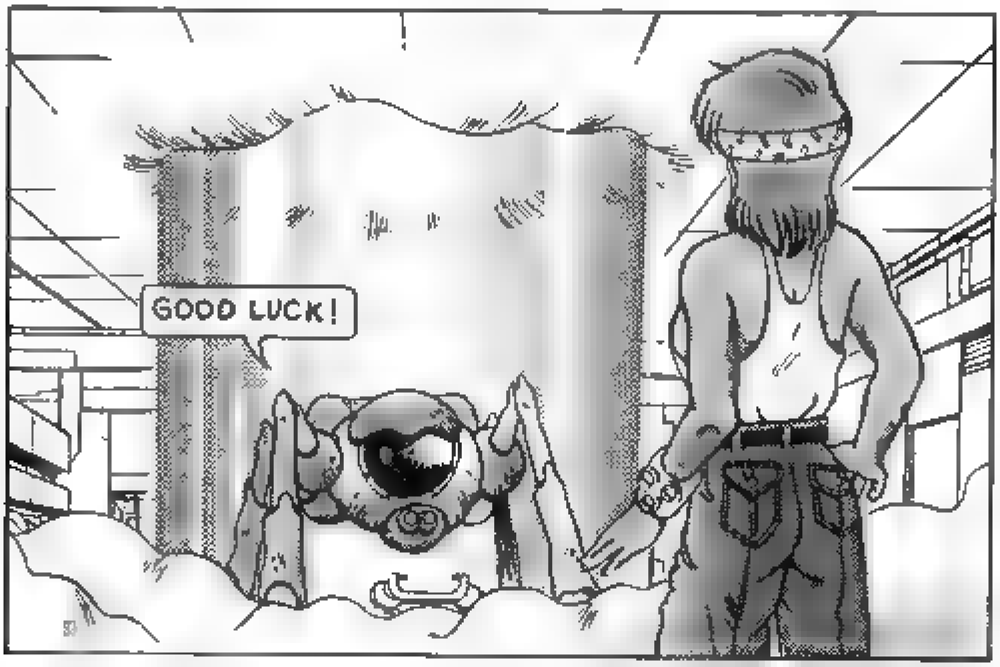
入口２:この部屋にはドクターVの手下コンバットシェルが1機潜んでおり、ＰＣたちが部屋のドアの手前まで近づくと発砲してきます。倒せば、先に進むことができるでしょう。もし、休憩室の敵から逃げてこちらにきたのであれば、狭い通路の真ん中ではさまれてピンチになります。ここの壁には、

水質浄化室
↑
資材室←　　→主研究棟

という表示があります。

水質浄化室:汚水をきれいにする大きな機械が動いています。これは重要な施設なので破壊させないようにしましょう。手がかりになるようなものはありません。

資材室:ここには施設全体の保全を行なっていると思われる、ひどく旧式のコンピューター、それに有線式でコントロールされる修理作業ロボットが4－5機転がっています。ロボットのうち3機はコードが何者かに食いちぎられており、奥の「動物飼育室」の表示のあるドアはわずかに



すきまがあいています。資材室にはこれといった手がかりはありません。コンピューターが打ち出したらしいプリンター用紙に修理報告などがあるのみですが、どうでもよいことでしょう。

動物飼育室　檻がたくさん置いてありますが、中にいた実験小動物はどれも白骨化しています。生き延びられたのは先のネズミだけだったようです。あのネズミはときどき地上に出ては、エサを調達していたのでしょう。

主研究棟　ここの機材はまったく破壊されていませんが、資料となる書類などをあわててひっくり返したような形跡が残っています（ドクターVの仕業でしょう）。PCがこの部屋に入るころ、ドクターは必要な作業を完了して、パワープラントのスイッチを切ってしまいます。施設内は真っ暗になるでしょう。手持ちの明りで探索を行なうならいくつか重要な手がかりを発見できます。

A. 散らばっている書類などから、ここで行なわれていた研究の全貌を知ることができます。この研究所は《マクスウェル・ユニット》と名づけられた謎の永久機関の研究をしていたのです。これはいままでのどんな種類でもない不思議な機関で、いつどこからもたらされたのかも不明なようです。中心部はフットボール大の球形のユニットで完全なブラックボックス、簡単な細工で、安全に無限のエネルギーを引き出すことができるとのことです。研究所ではこれをパワープラント室中央にすえ、多方面から実験を繰り返していました。マクスウェル・ユニットは他にも何らかの力を秘めていたようですが、それを突き止めるところまで研究が追いつかなかったようです。

B. 表紙に小さな宝石がはめ込まれた、古めかしい日記帳を発見できます。これはドクターVの忘れもので、読めば敵の正体が明らかになるでしょう。かかれてある文字は英語だかドイツ語だかフランス語だかよくわからないものですが、いくつかの単語は何とか拾い出して文意を読み取ることができます。また、《言語学》のＳＲ１に成功すれば、もう少しましに読むことができるでしょう。内容はだいたい以下のようなものです。適当にＰＣに伝えてください（まったく読めなかったということでもかまいません）。

……故郷を離れ、時間と空間を超える旅に出発してから幾年月、もはや時間という概念は私の中にはない。

……現在、別の空間軸の世界を未来に向かって旅行中。旅先ではさまざまな工業製品に接したが、これをいくつか拝借し《V戦闘団》を編成した。旅もずいぶん安全なものとなる。

……航行中のトラブル発生。何ということか。会心の大発明にして次元航行機の心臓部であるところの《ＰＯＷＰＯＷ Ⅳ》エンジンが時空の彼方に消え去ってしまった。

……幸運の風はまだ私を見捨ててはいなかった。ＰＯＷＰＯＷ Ⅳは漂着した現在時間から130年ほど前の世界に出現、そして空間距離にしてわずかな場所に存在している。さっそくV戦闘団を率い、回収に向かうことにする。

この日記帳を持ち帰れば、骨董品として＄30,000くらいで取り引きができるでしょう。

この部屋の機材はすべて正常に作動するはずですが、すでに電源が落ちているので（ＰＣたちが操作できたとしても）まったく利用することはできません。

奥の壁には、

兵器庫

↑

→メインパワープラント室

という表示があります。

兵器庫　ここに立ち寄るなら、ドクターVはＰＣたちと顔を合わせることなく、時空の彼方に旅立っていきます。ＰＣたちはもぬけの空になったメインパワープラント室でエンディングを迎えるでしょう。さて、ここには多くの兵器があり、奥にはドクターの手下コンバットシェルが1機待んで待ち構えています。コンバットシェルは最大3機がプラント内に存在するはずですが、侵入前に何機かが破壊されてしまっているなら、GMが好きなところに残機を配置してください。兵器庫で入手できる武器は拳銃20丁、自動小銃30丁、ヘルメットやボディアーマーなどが合計20人分、多くの弾薬などですが、どれも非常に古いものなので、実戦に

は役に立たないでしょう。シティに持ち帰るとまとめて＄2 000くらいにはなりますが、苦労して持ち帰るくらいならタウンの人たちに提供したほうがまだましでしょう。

メインパワープラント室　部屋の中央にマクスウェル・ユニットが設置されていたであろう小さな台があり、その後ろにプラスマンドリルに乗ったドクターVがたたずんでいます。ユニットはすでにメカニックに搭載されたあとで、ＰＣたちもうかつに手を出すことはできないでしょう。メカニックは淡い七色に輝き、輪郭がぼやけはじめています。

　ここで、ＰＣたちがかまわず攻撃を敢行するのなら、ドクターは何の反撃もできず、プラスマンドリルは大爆発を起こしそうになります。しかし、爆発の瞬間には空間に吸い込まれるように消えていき、ＰＣたちは無事に生還できるでしょう。

　攻撃をためらうなら、ドクターVは口を開きます。もし人質をとっていたならここで解放します。

「エンジンは返してもらうぞ。これはもともと私のものだからな。　では、さらばだ。異世界の戦士たちよ」

　プラスマンドリルは大げさな煙と共に消え失せてしまいます。

　どちらにしてもマクスウェル・ユニットを守ることはできませんでした。しかし、タウンは壊滅することはなかったし、今の人数なら地上にある補助パワープラントだけでも十分に生活していけるでしょう。謎の旅行者ドクターVがユニットについての説明をしていれば、もう少しましな方法で事件は解決したかも知れませんが、あせっていた彼にはその考えも浮かばなかったのでしょう。

　犠牲は出たかも知れませんが、タウン自体が消滅するほどの被害は受けなかったはずです。また、地下パワープラントに心情的に縛られていたタウンの住人たちも、今度はもう少し前向きに物事を考えて生きていくことでしょう。

　いろいろな意味で人々を救ったＰＣたちは、みんなから感謝されつつ（西部劇のガンマンのように）タウンを去っていくのです。

END

シナリオ解説

　今回は、ＰＣがアクティブに動けるシナリオを選んでみました。思いきり暴れてください。

FORT ALCHEMIST　　山本音馬

　コンバットシェルの好敵手は戦車である、そしてコンバットシェルはオープンフィールドとインドアの両方で有効に活用できるメカニックである、この２点をアピールすべくかかれた戦闘中心のシナリオです。

　シリアスかつドラマチックに彩られたメタルヘッドのシナリオの中では、（セッティング面で）毛色の変わった作品（イロモノ？）ですが、ガチガチのリアルに固められたプレイばかりしていないで、たまにはこういうのも楽しんでみてください。メカ好きの方なら特に面白くプレイできるのではないでしょうか。

　マスタリングについて注意する点はほとんどありません。ＰＣやその装備と敵の強さのバランスくらいでしょうか。あと、戦闘を楽しむシナリオなので、あまり考えすぎないほうがいいと思います。

　今回のヒールは謎の時間旅行者ということになっていますが、もしこの設定についてＧＭ、プレイヤーが納得できないのであれば 簡単に変更ができるようにもなっています。太古の兵器群は軍の補給庫ならぬ、近隣に存在していた兵器博物館に眠っていたことにします。ドクターVはメカマニアのアウトロー学者、そして地下研究施設（ライル）には核弾頭、またはその類の技術の産物など）が眠っていることにすればＯＫでしょう。野望に燃えるドクターは兵器博物館からたまたま発見したメカニックを使って、ライルの核弾頭を奪取しようとしているのです。

　最後に、伏見先生、名物キャラクター（笑）の使用を快く承知していただいてありがとうございました。

メカニック・エキスパートシート

CHROME BEAT

所持者：	形式：	名称・愛称：	タイプ：

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
HP／DC　：　／
TP(兵装・装甲)：
TP(貨物・乗客)：
乗員数　：
装甲
全面／前側面　：(A　／　%)
上面　：(A　／　%)
後面　：(A　／　%)
エンジンCP　：
ドライブCP　：

ダメージ／データ変更

フレーム材質

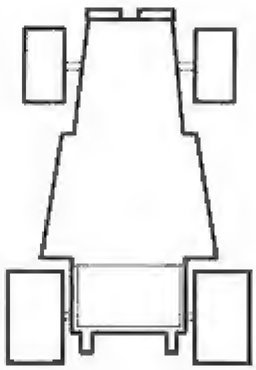
プレミアムドライブ

細部命中表：

ダイス目	命中個所

フレーム・チューンデータ

エンジン・チューンデータ



射界別搭載兵装一覧／設置方式

前側面
1
2
3
4

上面
1
2

後面
1
2

各種搭載兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正						追加被害	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1～20	～50	～100	～200	～500	～1000		対人	対物		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

各種搭載装備／搭載物

名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数

メカニック・エキスパートシート

所持者：　　形式：　　名称・愛称：　　タイプ：

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
HP／DC　：　／
TP(兵装・装甲)：
TP(貨物・乗客)：
乗員数　：
装甲
全面／前側面　：(A　／　%)
上面　：(A　／　%)
後面　：(A　／　%)
エンジンCP　：
ドライブCP　：

ダメージ／データ変更

フレーム材質

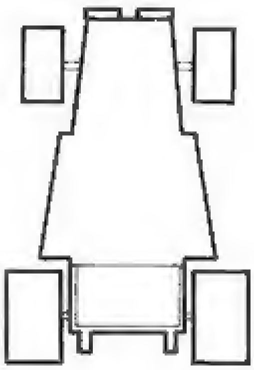
プレミアムドライブ

細部命中表：

ダイス目	命中個所

フレーム・チューンデータ

エンジン・チューンデータ



射界別搭載兵装一覧／設置方式

前側面
1 ＿＿＿＿
2 ＿＿＿＿
3 ＿＿＿＿
4

上面
1 ＿＿＿＿
2

後面
1 ＿＿＿＿
2

各種搭載兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正						追加被害	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1~20	~50	~100	~200	~500	~1000		対人	対物		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

各種搭載装備／搭載物

名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数

コンバットシェル・エキスパートシート

BLOCK BUSTER

所持者：　　　　　形式：　　　　　名称・愛称：　　　　　タイプ：

ダメージ／データ変更

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
STR／限界：　／
HP
TP
装甲　：(A　／　%)
プラントCP
ハードポイント

細部命中表

ダイス目	命中個所

マニピュレーターサイズ

フレーム材質

ザックデータ
ザック名：
使用時間：
ザックCP：
搭載オプション：

各ハードポイント搭載兵器／設置方式

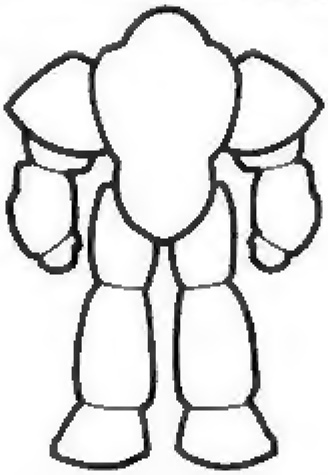
左肩
1
2

左胸
1
2

左腕
1
2

左腰
1
2

左脚
1
2



各ハードポイント搭載兵器／設置方式

右肩
1
2

右胸
1
2

右腕
1
2

右腰
1
2

右脚
1
2

手持ち武器／各種搭載兵器／ザック搭載兵装など

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加ダメージ	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1~20	~50	~100	~200		対人	対物		
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													

アフィリエイトページの紹介



高平鳴海先生の作品を
こちらで紹介しています。

>>このページをクリックして下さい